

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Matematika

Oleh

**YENI YULIANA
NPM : 1611050044**

Jurusan : Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Matematika

Oleh

YENI YULIANA
NPM : 1611050044

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. Ruhban Masykur, M.Pd

Pembimbing II : Novian Riskiana Dewi, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

ABSTRAK

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami gagasan atau konsep matematika, bukan hanya sekedar menghafal konsep yang telah dipelajari, tetapi bisa menjelaskan kembali dalam cara yang berbeda sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami pada setiap penyelesaian matematika. Berdasarkan hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur masih rendah terlihat dari proses siswa dalam menyelesaikan soal, hal ini disebabkan kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasy Eksperimen Desain. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 1 Buay Madang Timur dengan teknik Simple Random Sampling didapat sampelnya yaitu kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 2 sebagai kelas kontrol. Analisis data yang digunakan adalah uji analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil uji anova dua jalan sel tak sama dengan menggunakan Microsoft Excel diperoleh hasil bahwa nilai $\text{sig.} < 0,05$ sehingga diperoleh hasil bahwa $F_a = 8,035 > F_{\text{tabel}} = 4,020$ sehingga H_{0A} ditolak, $F_b = 51,425 > f_{\text{tabel}} = 3,168$ sehingga H_{0B} ditolak dan $F_{ab} = 0,835 < F_{\text{tabel}} = 3,168$ sehingga H_{0AB} diterima. Berdasarkan kajian teori dan perhitungan analisis dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. (2) Terdapat pengaruh pada kategori motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. (3) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Video Pembelajaran, Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN VIDEO
PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Yeni Yuliana
NPM : 1611050044
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Ruhban Masykur, M. Pd
NIP. 197801282006042002

Pembimbing II

Novian Riskiana Dewi, M.Si
NIP. 199011242019032015

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
NIP. 19791128 200501 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

**Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA, di susun oleh: YENI
YULIANA, NPM. 1611050044, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam
sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Jumat / 11 Desember
2020 pukul 08.00 s.d 10.00 WIB.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Dr. Imam Syafei, M. Ag

(.....)

Sekretaris : Wawan Gunawan, M.Kom

(.....)

Penguji Utama : Netriwati, M.Pd.

(.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Ruhban Masykur, M. Pd.

(.....)

Penguji Pendamping II : Novian Riskiana Dewi, M. Si.

(.....)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002**

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (Q.S. Al-Maidah:2)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin... puji syukur kepada-Mu Ya Allah atas karunia, hidayah dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku kepada :

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Nugroho Adi dan Ibu Patmini yang tiada hentinya selama ini memberi saya semangat, dorongan, nasehat, kasih sayang serta ketulusan do'anya hingga menghantarkan saya menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Laampung.
2. Untuk adik saya tersayang Tri Handoko yang senantiasa menjadi penyemangat dan penghibur, semoga kita menjadi anak yang sholeh dan sholeha yang membanggakan kedua orang tua kita.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Yeni Yuliana, dilahirkan pada tanggal 26 Juni 1998 di OKU Timur, Sumatera Selatan. Anak Pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Nugroho Adi dan Ibu Patmini.

Jenjang pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Panca Tunggal Kecamatan Belitang Jaya Kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan yang selesai pada tahun 2010. Pada tahun yang sama, melanjutkan kejenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Belitang Jaya sampai tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Belitang dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Strata 1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Matematika melalui Seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Islam Negeri (SPAN-PTKIN).

Pada tahun 2019 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Suban Kecamatan Merbau Mataram, Lampung Selatan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan baru yang penulis peroleh dari pengalaman KKN dan PPL, semoga ilmu pengetahuan lainnya dapat penulis peroleh dari pengalaman-pengalaman yang akan menanti dikemudian hari.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan anugerah-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku ketua jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Bapak Dr. Ruhban Masykur, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Novian Riskiana Dewi, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini

4. Bapak dan Ibu dosen serta staff Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Dr. Hj Onariah, S.Pd selaku kepala Sekolah SMA Negeri 1 Buay Madang Timur dan Sumartini, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika serta seluruh staff, karyawan dan seluruh siswa yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.
6. Sahabat satu kosan Dian Pangestuti dan Siti Mustika, terima kasih atas ketersediaannya memberikan dukungan dan motivasinya. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.
7. Sahabat-sahabat *Adels Group* (Ahmad Mukhayat, Dian Pangestuti, Febriansyah Abung, Rina Puspita) teima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, canda tawa dan kebersamaannya sehingga hari-hari selama masa kuliah lebih warna
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Matematika (Mukhayat, Abung, Rina, Dian, Ika, Mona, Hanifa, Fitri) dan seluruh teman-teman Pendidikan Matematika 2016 terima kasih atas kebersamaan, semangat dan motivasi yang telah diberikan.
9. Saudara-saudaraku KKN 13 Desa Subanl Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan dan Kelompok PPL SMP Negeri 27 Bandar Lampung yang sangat luar biasa yang tidak akan pernah terlupa momen-momen yang telah kita lalui bersama.

10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

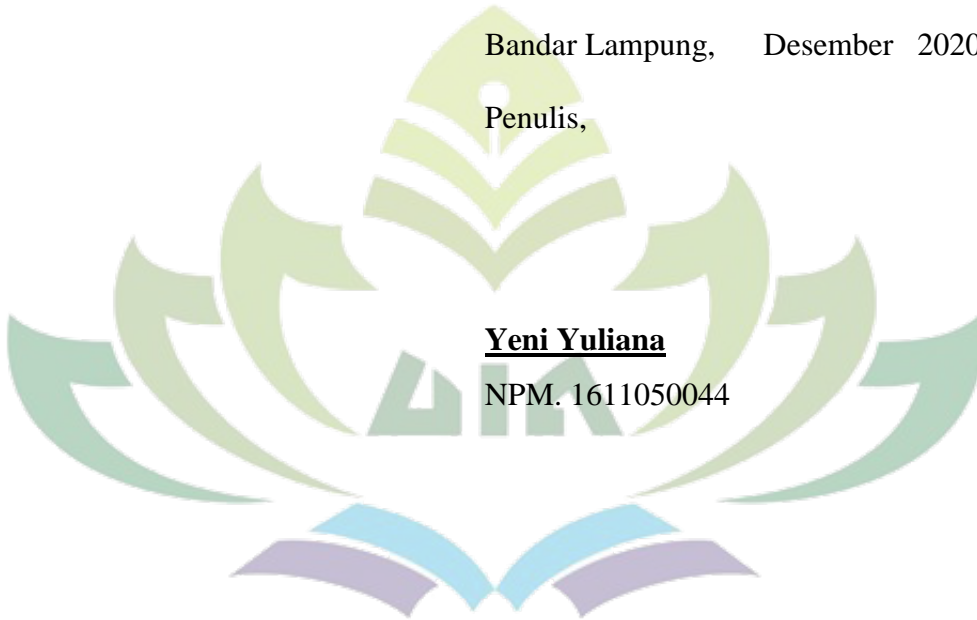
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Desember 2020

Penulis,

Yeni Yuliana

NPM. 1611050044



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka	13
1. Model Pembelajaran	13
2. Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	15
a. Langkah-Langkah <i>Make A Match</i>	16
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Make A Match</i>	17
4. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
c. Pengertian Video Pembelajaran	21
d. Manfaat Video Pembelajaran.....	23
5. Pemahaman Konsep Matematis	23
a. Pemahaman Konsep Matematis	25
b. Indikator Pemahaman Konsep Matematis	26
6. Motivasi Belajar	27
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	27
b. Aspek-Aspek Motivasi Belajar	28
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	29
B. Kerangka Berpikir	30
C. Hipotesis	32
D. Penelitian yang Relevan	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	37
B. Varibel Penelitian	38
1. Variabel Bebas	39
2. Variabel Terikat	39
C. Desain Pembelajaran	39
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	41
1. Populasi	41
2. Sampel.....	42
3. Teknik Sampling.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Tes.....	43
2. Angket.....	44
3. Wawancara	44
4. Observasi.....	45
F. Instrumen Penelitian	45
1. Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	46
2. Angket Motivasi Belajar	48
G. Pengujian Instrumen Penelitian	50
1. Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	50
a. Uji Validitas	50
b. Uji Tingkat Kesukaran.....	53
c. Uji Daya Beda.....	55

d. Uji Reliabilitas	56
2. Angket Motivasi Belajar	57
a. Uji Validitas	58
b. Uji Reliabilitas	60
H. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Prasyarat Analisis	60
a. Uji Normalitas.....	60
b. Uji Homogenitas	62
c. Uji Hipotesis	64
d. Uji Lanjut Dengan Metode <i>Schefree</i> '	69

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Teknik Analisis Data	74
1. Analisis Uji Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	74
a. Uji Validitas	74
b. Uji Tingkat Kesukaran.....	76
c. Uji Daya Beda.....	77
d. Uji Reliabilitas	78
e. Kesimpulan Uji Coba Tes.....	79
2. Angket Motivasi Belajar	80
a. Uji Validitas	80
b. Uji Reliabilitas	82
c. Rekapitulasi Uji Coba Angket Motivasi Belajar	82

B. Deskripsi Data Amaan.....	84
1. Data Skor Pemahaman Konsep Matematis.....	84
2. Data Motivasi Belajar	85
C. Uji Prasyarat Analisis Data.....	85
1. Uji Normalitas.....	85
a. Uji Normalitas Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	86
b. Uji Normalitas Motivasi Belajar.....	86
2. Uji Homogenitas.....	87
3. Uji Hipotesis	88
a. ANAVA Dua Jalan Sel Tak Sama.....	88
4. Uji Lanjut Pasca Anava Dua Jalan Dengan Metode <i>Schefree'</i>	89
D. Pembahasan	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Pra Penelitian.....	8
Tabel 2.1	Diagram Kerangka Berpikir.....	31
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	40
Tabel 3.2	Distribusi Siswa.	41
Tabel 3.3	Pedoman Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	46
Tabel 3.4	Pedoman Penskoran Angket Motivasi Siswa.	49
Tabel 3.5	Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	54
Tabel 3.6	Klasifikasi Daya Beda	56
Tabel 3.7	Kriteria Motivasi Belajar.	58
Tabel 3.8	Klasifikasi ANAVA Dua Jalan.....	69
Tabel 4.1	Validitas Item Soal Uji Coba Tes KPKM.....	76
Tabel 4.2	Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	77
Tabel 4.3	Uji Daya Beda.....	78
Tabel 4.4	Kesimpulan Uji Coba Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	79
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Angket.....	81
Tabel 4.6	Rekapitulasi Uji Coba Angket	83
Tabel 4.7	Deskripsi Data Nilai Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	84
Tabe 4.8	Deskripsi Data Amatan Angket Motivasi Belajar.....	85

Tabel 4.9 Rangkuman Uji Normalitas Tes Kemampuan Pemahaman Konsep	
Matematis	86
Tabel 4.10 Uji Normalitas Angket	87
Tabel 4.11 Uji Homogenitas	87
Tabel 4.12 Rangkuman ANAVA Dua Jalan	88
Tabel 4.13 Rataan Marginal	89
Tabel 4.14 Perhitungan Uji Komparasi Ganda	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.	Pedoman Wawancara Guru	98
Lampiran II.	Daftar Nama Responden Uji Coba.....	99
Lampiran III.	Daftar Nama Kelas Eksperimen	100
Lampiran IV.	Daftar Nama Kelas Kontrol.....	101
Lampiran V.	Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	102
Lampiran VI.	Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes	104
Lampiran VII.	Soal Uji Coba Tes.....	106
Lampiran VIII.	Alternatif Jawaban Soal Uji Coba Tes	110
Lampiran IX.	Analisis Validitas Uji Coba Tes	117
Lampiran X.	Perhitungan Manual Uji Validitas Tes Uji Coba.....	119
Lampiran XI.	Perhitungan Manual Tingkat Kesukaran Tes	122
Lampiran XII.	Analisis Tingkat Kesukaran Tes Uji Coba	123
Lampiran XIII.	Perhitungan Manual Uji Daya Beda Tes Uji Coba	125
Lampiran XIV.	Tabel Uji Daya Beda Tes Uji Coba.....	127
Lampiran XV.	Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Tes Uji Coba.....	129
Lampiran XVI.	Tabel Uji Reliabilitas Tes Uji Coba	131
Lampiran XVII.	Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes	133
Lampiran XVIII.	Kisi-kisi Angket Uji Coba	134
Lampiran XIX.	Angket Uji Coba.....	135
Lampiran XX.	Perhitungan Manual Uji Validitas Angket Uji Coba.....	138

Lampiran XXI.	Perhitungan Manual Reliabilitas	142
Lampiran XXII.	Tabel Uji Reliabilitas Angket Uji Coba	144
Lampiran XXIII.	Kesimpulan Hasil Uji Coba Angket	145
Lampiran XXIV.	Kisi-Kisi Tes Angket Motivasi.....	147
Lampiran XXV.	Angket Motivasi Belajar	148
Lampiran XXVI.	Kisi-kisi Soal Tes Pemahaman Konsep Matematika	150
Lampiran XXVII.	Soal Tes Pemahaman Konsep Matematika	152
Lampiran XXVIII.	Alternatif Jawaban.....	154
Lampiran XXIX.	Data Tes Kelas Ekperimen	158
Lampiran XXX.	Data Tes Kelas Kontrol	159
Lampiran XXXI.	Data Tes Angket Kelas Ekperimen	160
Lampiran XXXII.	Data Tes Angket Kelas Kontrol	161
Lampiran XXXIII.	Deskripsi Data Tes KPKM.....	162
Lampiran XXXIV.	Uji Normalitas Kelas Ekperimen	166
Lampiran XXXV.	Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	169
Lampiran XXXVI.	Uji Normalitas Motivasi Belajar Tinggi.....	172
Lampiran XXXVII.	Uji Normalitas Motivasi Belajar Sedang.....	175
Lampiran XXXVIII.	Uji Normalitas Motivasi Belajar Rendah.....	179
Lampiran XXXIX.	Uji Homogentias Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	182
Lampiran XL.	Uji Homogentias Angket Motivasi Belajar	185
Lampiran XLI.	Perhitungan Uji Hipotesis ANAVA Dua Jalan	188
Lampiran XLII.	Uji Komparasi Ganda.....	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam menunjang kemajuan suatu negara. Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari baik buruk kualitas pendidikannya. Pendidikan itu sendiri dimulai sejak masih kanak-kanak. Dengan demikian, pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu anak mengembangkan kemampuannya secara optimal. Perkembangan anak merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam pendidikan. Pendidikan tidak dapat berjalan dengan sendirinya, melainkan memerlukan upaya yang sistematis yaitu perancangan, penataan, serta pengelolaan yang jelas dan efektif.

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional seperti yang telah dirumuskan dalam UU merupakan penjabaran dari UUD 1945 yaitu pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa dan pendidikan adalah hak seluruh rakyat. Dijelaskan lebih terperinci pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 (1) yang berbunyi “pendidikan adalah sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dalam Islam, orang yang menuntut ilmu memiliki banyak keistimewaan, sesuai dengan Firman Allah SWT pada surat Al-Mujadillah ayat 11 yaitu yang berbunyi:

يَتَأْتِيهِمُ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Mujadillah:11)

Dari ayat diatas dapat kita ketahui bahwa Allah SWT sangat menghargai orang-orang yang berilmu ataupun orang-orang yang sedang menuntut ilmu. Bahkan Allah akan mengangkat dan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat menjadikan manusia berpikir logis, rasional, teoritis dan percaya diri. Mengingat pentingnya peranan matematika, terutama dalam era globalisasi seperti sekarang ini, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Namun, upaya meningkatkan proses pembelajaran matematika ini sangat sulit. Penyebab dari kesulitan belajar ini

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional , Bab 1 Pasal 1, h.

yaitu faktor internal, yang meliputi; minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sementara itu penyebab utamanya adalah proses pembelajaran yang tidak dapat membangkitkan motivasi serta kreativitas siswa dan juga kegiatan pembelajaran masih terpaku pada guru.² Dalam hal ini, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif digunakan guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan hasil belajar siswapun menjadi lebih optimal.³

Pemahaman konsep merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran matematika. oleh karena itu, hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika salah satunya ialah kemampuan pemahaman konsep matematis sebagai upaya untuk mencapai tujuan. Matematika juga dapat membantu kita dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Islam juga telah dijelaskan secara detail dalam surah Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ

وَالِ ۝

Artinya: "Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia"

²Wayan Nuurkencana dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1986), 221.

³Wayan Nurkencana, *Evaluasi Pendidikan*, (Usaha Nasional: Surabaya 1986), 221.

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan makhluk ciptaannya yang paling sempurna adalah manusia. Allah telah memberikan kepada manusia akal untuk berpikir. Dengan akal tersebut manusia mempunyai kemampuan lebih baik dari makhluk yang lainnya. Dengan akal yang telah diberikan, manusia dapat mengembangkan serta mengasah pola berpikirnya untuk menyesuaikan setiap masalah baik pada dirinya maupun lingkungannya.

Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa berperan aktif dan mengubah pola pikir siswa agar termotivasi dalam mengikuti pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran ini menjadikan siswa lebih aktif dengan belajar mencari pasangan sambil belajar. Dalam model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Dengan demikian siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih optimal.⁴

Video pembelajaran atau yang disebut juga dengan media audio visual adalah multimedia yang memiliki unsur-unsur yang meliputi suara, gambar, gerak dan teks. Karena memuat serangkaian bahan ajar yang disajikan dalam bentuk video, siswa menjadi lebih tertarik sehingga motivasi belajar siswa

⁴ Ella Susanty, Joko Nurkmato, Suharno, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa Pada MTs N Di Kabupaten Kudus," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2 (April 2014): 260.

dalam belajar matematika pun meningkat. Hal ini berarti juga hasil belajar siswa dapat meningkat pula.⁵

Pemahaman konsep matematis merupakan aspek yang tidak kalah pentingnya dengan hasil belajar siswa. Faktanya salah satu penyebab kegagalan siswa dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya pemahaman konsep-konsep matematika. Pentingnya pemahaman konsep matematis adalah sebagai modal dasar dalam keberhasilan dalam pembelajaran matematika. Kesalahan konsep dalam pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh faktor guru maupun siswa. Faktor guru, karena guru tidak menguasai pendekatan dan kurang tepatnya pemilihan metode atau model pembelajaran. Penyebab lainnya adalah kurangnya variasi guru dalam memilih media pembelajaran. Sedangkan dari faktor siswa adalah kurang minatnya siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi sehingga menyebabkan siswa tidak memahami konsep matematika.⁶

Selain faktor kemampuan pemahaman konsep matematis, ada juga yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa dikelas, yaitu motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa pun sangat berpengaruh pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Motivasi belajar dapat memberikan dorongan, arah, dan tujuan siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar sebagai pendorong siswa dalam usahanya

⁵ Yulis Purwanto, Swaditya Rizki, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran," *Aksioma, Jurnal Pendidikan Matematika FKIP UNIV Muhammadiyah Metro* 4 (2015) : 69

⁶Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika* Vol 2 No 2 (2016): 9.

mencapai prestasi yang diinginkan. Sehingga motivasi belajar memiliki kedudukan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Munculnya motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri siswa tersebut juga dari guru. Guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa.⁷

Penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu “Pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan keefektifan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa, dan terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs N Model Selong pada siswa kelas VII semester II tahun pelajaran 2014/2015.⁸

Penelitian berikutnya juga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dilakukan di SDN Wulung 1 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” penelitian ini dilakukan di kelas IV. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas

⁷ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal* Vol 5 No. 2 (2017): 176.

⁸ Lalu Suparwadi, “Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Sisiwa,” *Beta: Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong* 8 no.1 (Mei 2015): 60.

IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Jika pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya mencapai 51% pada saat setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 90% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 94%.⁹

Penelitian-penelitian yang telah dipaparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal seperti model pembelajaran, kemampuan pemahaman konsep matematika, motivasi belajar siswa, dan masih banyak lagi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat berdampak baik untuk siswa.

Masalah ini juga yang dialami oleh siswa di SMA N 1 Buay Madang Timur. Menurut penuturan salah satu guru matematika di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur Linda Nurfitria, S.Pd, nilai ulangan matematika kelas X SMA N 1 Buay Madang Timur masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah dan penugasan. Yang mengakibatkan siswa kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, sehingga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal apabila soal-soal yang dikerjakan sedikit berbeda dengan contoh soal yang diberikan.¹⁰ Dari pengamatan peneliti yang diperoleh dari

⁹Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 2 No. 1A (April 2018): 75.

¹⁰Linda Nurfitria, Wawancara Di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur, 28 Agustus 2019.

tes kemampuan pemahaman konsep matematis, dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Data Pra Penelitian Pemahaman Konsep Matematis Kelas X SMA
Negeri 1 Buay Madang Timur

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		$x \leq 0 < 70$	$70 \leq x \leq 100$	
1.	X IPA 1	16	14	30
2.	X IPA 2	21	9	30
3.	X IPS 1	20	7	27
4.	X IPS 2	19	10	29
Jumlah		76	40	116

Sumber: Tabel Hasil Pra-Penelitian Semester Gasal kelas X SMA Negeri 1 Buay Madang Timur

Dari tabel 1.1, dapat kita lihat jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya ada 40 dari 116 siswa. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM lebih banyak, yaitu 76 dari 116 siswa. KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur itu sendiri adalah 70. Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa lebih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM. Penyebabnya yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang masih cukup rendah, serta kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Penyebab lainnya yaitu guru masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMA N 1 Buay Maang Timur, bahwa saat proses pembelajaran matematika berlangsung mereka merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses

pembelajaran, sebagian besar dari siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, mereka juga beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada SMA Negeri 1 Buay Madang Timur yaitu:

1. Siswa kurang menyukai pelajaran matematika karena mereka beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami dan kurangnya motivasi belajar siswa.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa.
3. Masih banyak siswa yang kesulitan menyelesaikan soal-soal yang sedikit berbeda dengan contoh yang telah diberikan karena masih rendahnya pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah diatas, agar tujuan penelitian ini terarah dan jelas, peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa yang menjadi tujuan penelitian ini.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas X IPA 1 dan X IPA 2 SMA Negeri 1 Buay Madang Timur.

D. Rumusan Masalah

Batasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematis?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematis siswa;

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa; dan
3. Terdapat atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat lebih termotivasi dan lebih memahami konsep matematis dalam pembelajaran matematika dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran.
2. Bagi guru, mendapatkan tambahan wawasan mengenai model pembelajaran serta media pembelajaran yang efektif yang cocok untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Make A Match* berbantuan video pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas X IPA 1 dan X IPA 2 SMA Negeri 1 Buay Madang Timur.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2020/2021.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang pada penerapan pengajarannya dengan cara mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban yang dapat dilakukan individu ataupun dengan kelompok.
2. Video pembelajaran adalah media yang memiliki suara, terdapat gerakan dan bentuk-bentuk objeknya dapat dilihat.
3. Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami dan menerima informasi yang diperoleh dari penjelasan dalam kegiatan pembelajaran melalui kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami konsep dari suatu materi pembelajaran.
4. Motivasi belajar siswa adalah keseluruhan proses yang menjadi daya penggerak yang terdapat dalam diri setiap siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran secara umum memiliki arti yaitu usaha pembenahan lingkungan yang memberi perbedaan agar program tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Muhainin pembelajaran ialah usaha membelajarkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan pembelajaran siswa untuk mempelajari peserta didik untuk mempelajari suatu hal dengan cara efisien dan efektif.¹¹

Menurut Alimah dan Marianti, model pembelajaran adalah cara pembelajaran yang memiliki tujuan dan sintaks tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih, bahwa model pembelajaran merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir.¹²

Arends berpendapat, “ *The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax,*

¹¹Lalu Suparwadi, “Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Sisiwa,” *Beta: Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong* 8 no.1 (Mei 2015): 54.

¹²Isrok’atun dan Amelia Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematika*, ed. oleh Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 36.

environment, and management system”, artinya istilah dari model pembelajaran yang mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu meliputi tujuan, sintak, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.¹³ Tiap-tiap model pembelajaran memandu kita guna membuat rancangan pembelajaran yang dapat membantu siswa guna mencapai sebuah tujuan.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang mencakup tujuan, sintak, lingkungan serta sistem pengelolaannya untuk membantu peserta didik mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Erman Suherman. Dkk, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mencakup suatu kelompok kecil dari siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Joyce dan Weil menyatakan, “ model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan kegiatan dikelas lainnya.¹⁵ Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, berdiskusi, mengeluarkan pendapat, guna mengasah

¹³Aris Shoimin dan Rose KR, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 23.

¹⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, ed. oleh Ratna Yustianti, cet-1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 52.

¹⁵Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011).

kemampuan pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.¹⁶

Sedangkan menurut Isrok'atun dalam Model-model Pembelajaran Matematika, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berkelompok yang bersifat heterogen, untuk bekerjasama menyelesaikan masalah melalui pembagian suatu tugas belajar dalam satu kelompok. Model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif dalam aspek afektif, psikomotor, maupun kognitif siswa.¹⁷

Dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif atau biasa disebut *cooperative learning* merupakan pola suatu rencana pembelajaran yang terdiri atas kelompok kecil yang kemudian dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam suatu soal tertentu.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu model dari metode pembelajaran kooperatif. Langkah awal dimulainya metode ini adalah dengan teknik, yaitu siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat

¹⁶Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktis*, ed. oleh Dr. Zubaedi, trans. oleh Narulita Yusron, 15 (Bandung: Nusa Media, 2015), 4.

¹⁷Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematika*, 127–28.

mencocokkan kartunya diberi poin.¹⁸ Hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran ini ialah menyiapkan kartu-kartu.¹⁹

Berdasarkan pemaparan para ilmuwan diatas, dapat disimpulkan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, rasa tanggung jawab, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyelesaikan suatu masalah merupakan tujuan dari model *make a match*. Model pembelajaran *make a match* juga dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dan terampil mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki siswa akan terlihat dalam pembelajaran ini. Lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, dalam artian siswa bebas mengeluarkan pendapatnya.²⁰

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah:

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi *review*, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang.

¹⁸Yuda M. Saputra dan Iis Marwan, *Strategi Pembelajaran Kooperatif* (Bandung: Bintang WaliArtika, 2008), 67.

¹⁹Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*, 7 ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 94–96.

²⁰Dhestha Hazilla Aliputri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 2 No. 1A (April 2018): 72.

- 3) Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- 4) Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.
- 5) Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- 7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.²¹

Setiap langkah-langkah tersebut memiliki tujuan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kooperatif.²²

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan dari model pembelajaran *Make A Match* ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar tentang konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.²³ Siswa menjadi lebih aktif, dapat digunakan di semua mata pelajaran dan di semua tingkatan pendidikan, kerjasama antar siswa lebih dinamis, suasana lebih

²¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran-Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal.203

²²Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3 ed. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).

²³Mohamad Nur Fauzi, Budi Usodo, dan Sri Subanti, "The Effect Of Make A Match (MAM) Type Model and Bamboo Dance Type Model Through Cooperative Learning on Students Motivatio," *Suska Journal of Mathematics Education* 3 No.1 (2017): 28.

menyenangkan sehingga siswa lebih percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

2) Kelemahan model pembelajaran *Make A Match*

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran ini adalah situasi kelas menjadi ramai.²⁴ Memerlukan bimbingan terlebih dahulu dari guru, waktu harus dibatasi agar siswa tidak terlalu banyak bermain, serta guru harus menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara berarti ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Pada tahun 1971 ilmuwan bernama Gerlach & Ely menyatakan pendapatnya, media jika dipahami secara garis besar yaitu manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁵

²⁴Mohamad Nur Fauzi, Budi Usodo, dan Sri Subanti, 28.

²⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 18 ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015),

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.²⁶

Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.²⁷

Sedangkan Sadiman, Dkk berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.²⁸

Media pembelajaran merupakan faktor yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah karena media pembelajaran dapat membantu proses penyampaian informasi dari

²⁶Syahroni dan Maya Nurfitriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD," *Jurnal Formatif* 7 No.3 (2017): 263.

²⁷Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, 2 ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 122.

²⁸Netriwati, *Media Pembelajaran Matematika*, ed. oleh Mai Sri Lena, 1 ed. (Bandar Lampung: Permata Net, 1017), 5.

guru kepada siswa ataupun sebaliknya.²⁹ Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada saat ini sangat berpengaruh dalam pencapaian keefektifan dan efisiensi kegiatan pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif berbantuan atau berbasis multimedia/software.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen penunjang keefektifan dan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, media memiliki fungsi khusus yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya. Ibrahim, Dkk menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya.³⁰

Sedangkan menurut Azhar Arsyad, manfaat praktis media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa dapat belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya masing-masing.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

²⁹Ruhban Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 No.2 (2017): 179.

³⁰Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, 129.

- 4) Memberikan pengalaman yang sama kepada setiap siswa tentang peristiwa yang terjadi dilingkungannya serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.³¹

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan yaitu sebagai pembawa isi pesan dan mencegah terjadinya hambatan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pesan dari si pengirim pesan dapat diterima oleh komunikan dengan baik dan efektif.³²

c. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan alat atau media penyampaian informasi berupa gambar beserta tulisan yang termasuk media audio visual. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video pembelajaran dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.³³

Menurut pemaparan seorang ahli, media audio visul merupakan media

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29–30.

³² Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, 131.

³³ Budi Purwanti, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure,” *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015)

yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.³⁴

Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dengan menggunakan *Movie maker* atau yang lebih dikenal dengan *Windows Movie Maker* (WMM). WMM merupakan sebuah aplikasi yang dapat mengolah foto, video, musik, animasi dan teks menjadi sebuah tampilan video yang menarik untuk dipertontonkan. *Windows movie maker* memiliki fitur yang sangat beragam, selain itu juga *windows movie maker* ini bisa dicopy dan disimpan di *flasdisk* ataupun CD sehingga peserta didik mudah untuk mengaksesnya kembali.³⁵

Windows movie maker adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam media pembelajaran audio visual. Menurut Dwi priyatno, *windows movie maker* adalah program gratis yang digunakan untuk men-*capture* gambar dan video dengan kamera dan untuk keperluan editing yang bisa juga dikombinasikan dengan men-*capture* musik, animasi dan juga teks.³⁶

Berdasarkan pengertian media video yaitu media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat,

³⁴ I Ketut Gading, Kadek Dian Kharisma, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar", *International Journal Of Elementary Education* 1, no.2 (2017) hal 155

³⁵ Dora Arcella, Maskun, Arif Suparman, "Pengembangan Media Audio-Visual *Movie Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Tumijajar", *Jurnal Pendidikan* (2014)

³⁶ Duwi Priyatno, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, ed. oleh R. Nathan, 1 ed. (Yogyakarta: Multicom, 2010), 11.

media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik, dan mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Maka informasi yang didapatkan juga akan bertambah dari sebelumnya.

d. Manfaat Video Pembelajaran

Manfaat mempelajari video pembelajaran:

- 1) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat disaksikan secara berulang-ulang jika diperlukan
- 2) Tampilan video hasil olahan dari *windows movie maker* lebih menarik
- 3) Dapat menampilkan video dengan variasi musik
- 4) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi lebih aktif.

5. Pemahaman Konsep

Kilpatrick, Swafford, dan Findell berpendapat bahwa pemahaman konsep (*conceptual understanding*) yaitu kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika.³⁷ Depdiknas dalam Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP, pemahaman konsep ialah salah satu kemahiran matematika yang

³⁷M. Afrilianto, "Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis SMP Dengan Pendekatan Metaphorical Thinkinh," *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Siliwangi Bandung* 1 No.2 (September 2012): 193.

diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika adalah dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.³⁸

Islam menjelaskan tentang ayat-ayat yang menyatakan bahwa seorang manusia harus dapat berfikir dan memahami suatu konsep. Pemahaman menjadi salah satu tugas kita sebagai makhluk hidup yang diberikan akal sebagai karunia dari Allah SWT. Perintah untuk memahami terdapat dalam Q.S (At-Tin : 4):

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: "Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya".

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya bentuk karena manusia diberikan akal untuk berfikir dan menjadikan manusia makhluk yang sempurna. Akal yang membuat manusia berbeda dengan makhluk lainnya yang membuat manusia dapat berfikir untuk mengemukakan sebuah konsep dasar pemikiran dalam pembelajaran

Sanjaya berpendapat bahwa pemahaman konsep ialah kemampuan siswa berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi peserta didik juga mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang

³⁸ Depdiknas, "Pedoman Khusus Pengembangan Penilaian Berbasis Kompetensi SMP", (Jakarta: Depdiknas, 2003), h.2

mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.³⁹ Sedangkan menurut Sadirman dalam *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, pemahaman konsep dapat diartikan menguasai suatu pikiran.⁴⁰

Berdasarkan penjabaran diatas, penulis menyimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap suatu ide dan mengartikannya sesuai dengan pikiran.

a. Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan pertama yang diharapkan dapat dicapai dalam tujuan utama pembelajaran matematika. Kesumawati berpendapat tentang landasan penting yang wajib dimiliki oleh siswa dalam usahanya berpikir menyelesaikan permasalahan matematika ataupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu kemampuan dalam memahami konsep matematika.⁴¹

Menurut penulis sendiri, pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa dalam tahapan menguasai sebuah materi atau pokok bahasan dengan cara menerima serta memahami informasi

³⁹Sutarto Hadi dan Maititina Umi Kasum, "Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Pasangan Pair Checks," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3 No.1 (April 2015): 62.

⁴⁰Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 23 ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 41.

⁴¹Yunika Lestaria Ningsih, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Lembar Aktivitas Mahasiswa (LAM) Berbasis Teori Apos Pada Materi Turunan," *Edumatica* 06 No.01 (April 2016): 2.

yang diperoleh peserta didik dari kegiatan pembelajaran yang dilihat melalui kemampuan bersikap, berpikir, serta bertindak yang ditunjukkan dalam memahami definisi, jenis serta isi dari sebuah materi matematika.

b. Indikator Pemahaman Konsep Matematis

Indikator pemahaman konsep matematis yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut⁴²

- 1) Menjelaskan kembali setiap konsep.
- 2) Mengelompokkan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu yang sesuai dengan objeknya.
- 3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsep.
- 4) Mempresentasikan ide dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

6. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu, maka

⁴² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 13.

motifasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Memberikan motivasi kepada seorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.⁴³

Menurut Bomia Motivasi belajar merujuk pada kemauan, kebutuhan, keinginan, dan keharusan siswa untuk ikut berpartisipasi dan berhasil dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Middleton dan Spanis melihat motivasi sebagai individu untuk berperilaku dalam situasi tertentu. Jadi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika adalah pengaruh kuat dari motivasi untuk mencapai suatu tujuan.⁴⁴ Siswa yang mempunyai motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, lalu membaca materinya sampai peserta didik memahami materi tersebut.

Selain itu juga, peserta didik akan memiliki keikutsertaan secara langsung pada proses belajar mengajar yang terjadi secara intens, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, kemudian mengerjakan tugas yang diberikan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar lebih berpatokan pada kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, motivasi belajar dengan menggunakan

⁴³Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 73.

⁴⁴Muhamad Farhan dan Heri Retnawati, "Keefektifan PBL Dan IBL Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Representasi Matematis, Dan Motivasi Belajr," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1 No.2 (November 2014): 230.

strategi belajar maupun tujuan belajar yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan dari belajar itu sendiri.

b. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Santrock menjelaskan tentang dua aspek teori motivasi belajar, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah kegiatan mengerjakan sesuatu agar memperoleh sesuatu yang lainnya. Motivasi ekstrinsik ini sering kali dipengaruhi oleh insentif eksternal, yaitu semacam hadiah atau hukuman. Misalnya, siswa belajar sungguh-sungguh saat menghadapi ujian guna memperoleh nilai yang tinggi. Dari contoh tersebut, terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar siswa mau mengerjakan tugas, dimana kegiatan tersebut bertujuan untuk mengontrol perilaku siswa serta terdapat suatu informasi tentang penguasaan keahlian.

Sedangkan aspek motivasi intrinsik adalah motivasi internal yang dimana kegiatan melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri. Misalnya, diadakan ujian pada salah satu pelajaran yang disenangi siswa maka siswa pasti akan belajar dengan giat. Sehingga saat siswa diberikan pilihan, maka ia akan lebih termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, mereka akan senang dihadapkan pada tantangan yang sesuai dengan kemampuannya, dan memperoleh hadiah yang mengandung nilai informasional tetapi tidak digunakan untuk kontrol, contohnya guru memberikan pujian kepada siswa. Pada motivasi instrinsik itu sendiri terdapat dua jenis motivasi instrinsik, yaitu motivasi intrinsik

berdasarkan ketetapan diri dan pilihan sendiri, serta motivasi instrinsik berdasarkan pengalaman terbaik.⁴⁵

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Brophy menjelaskan dalam pendapatnya jika motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain harapan guru, arahan langsung, umpan balik yang tepat, hadiah dan motivasi serta hukuman. Sejalan dengan pendapat Brophy, Sadirman menyatakan pendapatnya bahwa bentuk dan cara yang dapat dipakai untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian hasil belajar berupa nilai/angka
- 2) Persaingan atau kompetensi
- 3) *Ego-Invelopment*, yaitu memberikan motivasi untuk menimbulkan kesadaran siswa agar siswa mengetahui pentingnya tugas serta dapat menerimanya seperti tantangan sehingga siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Memberikan ulangan atau kuis, hal ini disebabkan karena siswa akan lebih semangat belajar jika akan diadakan ulangan atau kuis.
- 5) Memberitahukan hasil dari ulangan atau kuis tersebut, hal ini akan memicu siswa semangat belajar lebih giat terutama kalau terjadi kemajuan.

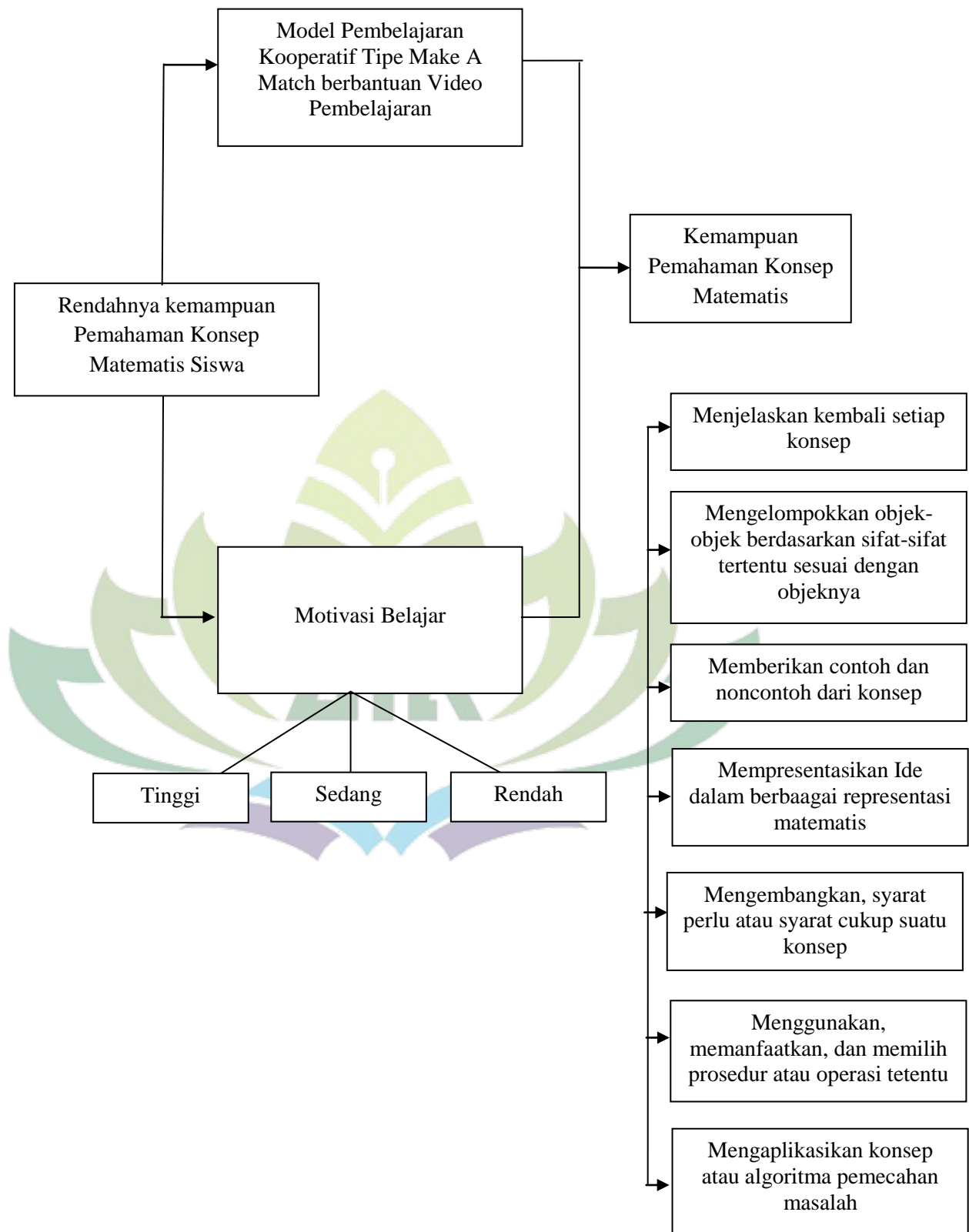
⁴⁵Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 89–91.

- 6) Memberi pujian, jika ada siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini merupakan penguatan positif.⁴⁶

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran pikiran dari peneliti yang berasal dari suatu konsep yang berisikan hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas, dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan berbantuan video pembelajaran (X_1) dan motivasi belajar (X_2). Variabel terikat, dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis (Y). Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan mengacu pada landasan teori yang telah peneliti kemukakan mengenai pengaruh motivasi belajar dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik, dapat dilihat dari diagram berikut:

⁴⁶Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), 160.



Gambar 2.1
Diagram Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

1. Hipotesis Peneliti

Hipotesis peneliti meliputi:

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis ditinjau dari motivasi belajar.
- b. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis
- c. Terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

2. Hipotesis Statistik

a. $H_{0AB} : \alpha_1 = \alpha_2$

(Tidak ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media pembelajaran video pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis)

$H_{1A} : \alpha_i \neq 0$

(Terdapat pengaruh efek model model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media pembelajaran video pembelajaran terhadap meningkatnya pemahaman konsep matematis)

Dimana :

α_1 = Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran.

α_2 = Pembelajaran matematika dengan menggunakan model konvensional

b. H_{0B} : $\beta_1 = 0$

(Tidak ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis)

H_{1B} : paling sedikit ada satu $\beta_j \neq 0$

(terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis)

Keterangan:

β_1 = motivasi belajar siswa

c. H_{0AB} : $(\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk setiap $i = 1,2$ dan $j = 1,2,3$

(Tidak adanya interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media pembelajaran video pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis).

H_{1AB} : paling sedikit ada satu $(\alpha\beta)_{ij} \neq 0$

(Terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis)

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan terkait penelitian ini adalah:

1. Lalu Suparwadi, (Vol. 8 No. 1, Th.2015), dengan judul “Pengaruh *Cooperative Learning Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”, penelitian ini memberikan hasil yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning Make A Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Make A Match*, model ini juga yang akan digunakan oleh peneliti. Perbedaannya penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran video pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Lalu Suparwadi hanya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
2. Dhestha Hazilla Aliputri, (Vol. 2 No.1A, Th.2018), dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, penelitian ini memberikan hasil yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Make A Match*, model ini juga yang akan digunakan oleh peneliti. Perbedaannya penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran video pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan Dhestha Hazilla Aliputri menggunakan media pembelajaran berupa Kartu Bergambar.

3. I Ketut Gading dan Kadek Dian Kharisma, (Vol.1, Th.2017)
 “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”, dalam peneliti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual dan siswa yang diberi perlakuan konvensional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Gading dan Kadek Dian Kharisma menggunakan media audio visual, sedangkan media yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan video pembelajaran yang dibuat dengan *Windows Movie Maker*.
4. Fika Dwi Rahmania, Sutrisno, dan I Nyoman Saputra, (Vol.2, Th.2016), “Pengembangan Media *Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran”, dalam penelitian ini respon siswa menggunakan *movie maker* pembelajaran pada kriteria sangat menarik. Persamaan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang berupa *Movie Maker*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Fika Dwi Rahmania menggunakan metode penelitian Research And Development (R&D), sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian Kuantitatif dengan

menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dibuat dengan *Movie Maker*.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. 7 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Ali Mudlofir, dan Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. 2 ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Anas Sudijiono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Cet-15. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- . *Pengantar Statistik Pendidikan*. Cet-27. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018.
- Aris Shoimin, dan Rose KR. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Ayu Febriana. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.” *KREATIF: Jurnal Pendidikan Dasar 2* (Februari 2011): 151–61.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. 18 ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Benidiktus Tanujaya, dan Jeinne Mumu. *Penelitian Tindakan Kelas, Panduan Belajar Mengajar dan Meneliti*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Budiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Edisi Ke-2 Cet-4. UNS Press, 2015.
- Dhestha Hazilla Aliputri. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 2 No. 1A (April 2018): 70–77.

Dona Dinda Pratiwi. "Pembelajaran Learnign Cycle 5E Berbantuan Geogebraa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 No.2 (2016): 191–202.

Duwi Priyatno. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Disunting oleh R. Nathan. 1 ed. Yogyakarta: Multicom, 2010.

Etta Mamang Sangadji, dan Sopiah. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2010.

Farida. "Pengaruh Model Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (25 Juli 2015): 111–19.

Fika Dwi Rahmania, Sutrisno, dan I Nyoman Saputra. "Pengembangan Media Movie Maaker Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran." *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen* 2 (Juli 2016): 41–49.

Isrok'atun, dan Amelia Rosmala. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Disunting oleh Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.

Lalu Suparwadi. "Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Sisiwa." *Beta: Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong* 8 no.1 (Mei 2015): 51–65.

Linda Nurfitri. Wawancara Di SMA Negeri 1 Buay Madang Timur, 28 Agustus 2019.

M. Afrilianto. "Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis SMP Dengan Pendekatan Metaphorical Thinkinh." *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Siliwangi Bandung* 1 No.2 (September 2012): 192–202.

Moh. Nazir. *Metode Penelitian*. Cet-11. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.

Mohamad Nur Fauzi, Budi Usodo, dan Sri Subanti. "The Effect Of Make A Match (MAM) Type Model and Bamboo Dance Type Model Through

Cooperative Learning on Students Motivatio.” *Suska Journal of Mathematics Education* 3 No.1 (2017): 27–32.

Muhamad Farhan, dan Heri Retnawati. “Keefektifan PBL Dan IBL Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Representasi Matematis, Dan Motivasi Belajr.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1 No.2 (November 2014): 227–40.

Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cet-4. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.

Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Disunting oleh Mai Sri Lena. 1 ed. Bandar Lampung: Permata Net, 1017.

———. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Matematis Mahasiswa dengan Menggunakan Rangkaian Listrik pada Materi Logika di IAIN Raden Intan Lampung.” *Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 No.1 (2015): 75–80.

Ngalimun. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. 3 ed. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.

Novalia, dan M. Syazali. *Olah Data penelitian pendidikan*. Bandar Lampung: Aura Publishing, 2014.

Oemar Hamalik. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004.

Rizki Wahyu Yunian Putra, dan Linda Sari. “Pembelajaran Matematika dengan Metode Accelerated Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa SMP.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 No.2 (2016): 221–220.

Robert E. Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktis*. Disunting oleh Dr. Zubaedi. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. 15. Bandung: Nusa Media, 2015.

Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Ruhban Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 No.2 (2017): 177–86.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.

S. Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Sardiman A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. 23 ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.

Siswa. Wawancara di SMA N 1 Buay Madang Timur, Agustus 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet ke-19. Bandung: Alfabeta, 2014.

———. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cet-27. Bandung: Alfabeta, 2018.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sutarto Hadi, dan Maiditina Umi Kasum. "Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Pasangan Pair Checks." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3 No.1 (April 2015): 56–66.

Syahroni, dan Maya Nurfitriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD." *Jurnal Formatif* 7 No.3 (2017): 262–71.

Syazali, Muhamad, dan Novalia. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Disunting oleh Ratna Yustianti. Cet-1. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.

Wayan Nuurkencana, dan Sumartana. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1986.

Yuda M. Saputra, dan Iis Marwan. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Bintang WaliArtika, 2008.

Yunika Lestaria Ningsih. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Lembar Aktivitas Mahasiswa (LAM) Berbasis Teori Apos Pada Materi Turunan.” *Edumatica* 06 No.01 (April 2016): 1–8.

